Phần II: *Vẽ miệng và mũi cho các nhân vật*

Miệng và mũi của các nhân vật theo phong cách Anime thực sự không kho khăn, vì vậy, hơn là nói với bạn về nhiều loại khác nhau, tôi sẽ giới thiệu với bạn một số ví dụ. Nếu bạn có câu hỏi nào, hãy email cho tôi!

Đây là mũi và miệng cơ bản theo phong cách Anime. Nó bao gồm 3 dạng hình đơn giản cơ bản: một đường nhọn dành cho mũi, một đường dài và mỏng cho miệng và một đường ngắn hơn để xác định môi dưới (đường dưới thấp hơn này đôi khi không được tính đến). Khi bạn xem trước như thế này, bạn có thể tránh được việt sử dụng các đường để xác định mũi và miệng. Kích thước và hình dáng của mỗi chi tiết thay đổi theo mỗi nhân vật. Nhưng phải luôn chú ý rằng các chi tiết được sắp xếp phù hợp, để giúp bạn bố trí chúng phù hợp hãy vẽ các được định hướng thẳng đứng như hình bên. Trong bức tranh thứ hai, khuôn mặt được quay về một bên, nhưng các chi tiết vẫn được sắp xếp dọc theo đường định hướng cong mà đường này nằm ở tâm của khuôn mặt.



Việc vẽ mũi và miệng cho một mặt nhìn nghiêng khó hơn khi vẽ khuôn mặt nhìn trực diện hoặc quay 3/4. Lý do chính của điều này là vì bạn không thể tránh khỏi việc không xác định được vị trí của môi. Bạn phải vẽ chúng vào trong hơn là chỉ sử dụng các đường thẳng đơn giản. Mặc dù khó, nếu bạn làm đúng thì

trông chúng vẫn sẽ rất đẹp. Vấn đề chính cần cân nhắc là đường cong của mũi, môi và cằm. Môi phía trên cong hướng vào trong và môi dưới (mà hơi lùi vào trên khuôn mặt) lại cong hướng ra ngoài. Bạn sẽ phải thực hành trước khi bạn có thể vẽ nó để nhân vật không có một bộ mặt bất bình thường hay tạo thành vết gấp của môi hay bất kỳ cái gì tương tự thế.

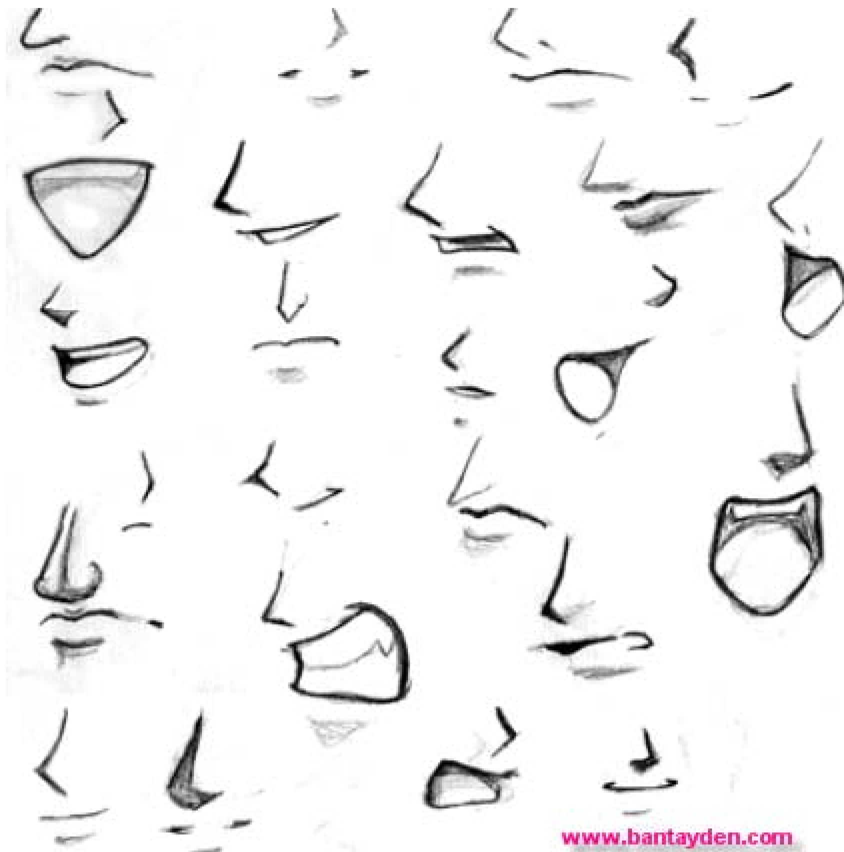


Phần nửa dưới của khuôn mặt bao gồm một loạt các đường cong trái ngược nhau. Để ý trong cả hai bức hình, đường cong mũi vươn về phía trước khuôn mặt sau đó hơi cong ngược trở lại rồi hơi cao lên ở phần môi trên. Môi trên là một đường cong hướng vào trong và môi dưới là một đường cong hướng ra ngoài. Cằm không phải chỉ là một đường thẳng, mà nó là một đường cong hướng ra ngoài!

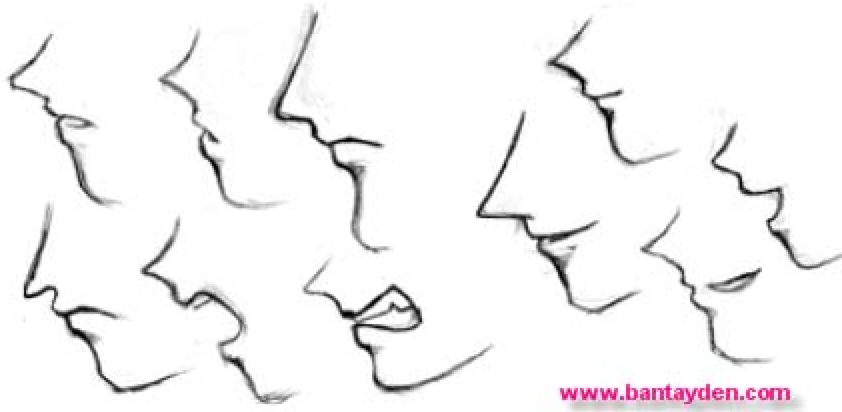


Đây là một số các ví dụ khác nhau về mũi và miệng. Một vài loại trong số đó có thể sử dụng cho cả hai giới tính, tôi không nghĩ sẽ có phiền phức gì khi phải phân loại chúng. Để ý là với một số loại khuôn mặt, mũi chỉ là một đường mảnh và thẳng trong khi đó với các hình khác, đôi môi lại khá rõ ràng. Mũi theo phong cách Anime không thường lớn hay hoàn chỉnh, vì vậy phải vẽ chúng nhỏ ở mức phù hợp. Mũi thay

đổi không nhiều lắm, nó có thể như một phần nhọn, một số cái được vẽ chỉ là vẽ bóng và một số chi tiết đủ để bạn nhìn thấy cả lỗ mũi. Nhân vật nữ có mũi nhỏ hơn và ít rõ ràng hơn, trong khi đó mũi của nhân vật nam thường mũi dài hơn và có góc cạnh hơn.



Đây là một số ví dụ nữa cho mũi và miệng, với góc độ nhìn nghiêng. Mặc dù có sự cân xứng và có sự thay đổi về cảm xúc, chúng vẫn dựa vào các đường nét cơ bản đã đề cập đến ở phần trên. Khi vẽ khuôn mặt ở góc độ này, hãy chú ý tránh mũi quá nhọn và khuôn mặt trở nên quá phẳng. Hãy đảm bảo các chi tiết có độ cong phù hợp hoặc khuôn mặt trông không phù hợp.



© Final Fantasy - www.bantayden.com